



Disney · PIXAR

WALL·E

WALL·E elements © 2009 Disney/Pixar
© VTech.
80-084085 (FR)

MANUEL D'UTILISATION

Disney/Pixar Elements © Disney/Pixar

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech**® a donc spécialement conçu **V.Smile**®, une gamme de consoles de jeu éducatives pour les enfants de 3 à 8 ans : **V.Smile**®, **V.Smile Motion**®, **V.Smile Pocket**® et **Cyber Pocket**™.*

*Le concept **V.Smile**® représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin des consoles de jeu dédiées aux petits, qui allient un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

*Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport, micro) aussi amusants que variés permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !*

***VTech**® propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile**® dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile**® vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

*Pour découvrir tous les jeux **V.Smile**® et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr***






INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu Disney/Pixar **WALL•E** de **VTech**®. Félicitations !

Au début du 29e siècle, la Terre est tellement polluée que les humains ne peuvent plus y vivre et doivent habiter dans des vaisseaux spatiaux. WALL•E est le dernier robot à vivre sur Terre. Il travaille tous les jours à nettoyer la planète de tous ses détritus. Un jour, un superbe robot blanc, prénommé EVE, arrive sur Terre et WALL•E découvre un nouveau sens à sa vie. Rejoins EVE et WALL•E dans leurs aventures fantastiques !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **WALL•E** de **VTech**®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

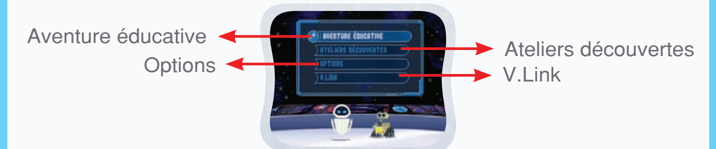


1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **WALL•E** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

Choisir un mode de jeu

Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



Aventure éducative : rejoins WALL•E et EVE dans leurs aventures fantastiques à travers l'espace !

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant dans les 4 ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Options : tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond.

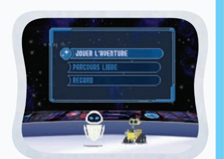
V.Link : lorsqu'une **V.Link**™ (vendue séparément) est connectée à la console, sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire.

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, pars à l'aventure dans l'espace avec EVE et WALL•E !

Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.

Jouer l'aventure



Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

Remarques :

- L’option **Continuer la partie** n’est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n’enlève pas les piles (ou ne débranche pas l’adaptateur si la console fonctionne sur adaptateur) et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l’éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.

Parcours libre

Ce mode de jeu te permet d’accéder directement aux jeux de l’aventure que tu préfères, sans avoir à suivre l’ordre de l’histoire. Utilise le joystick pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

Niveau de difficulté

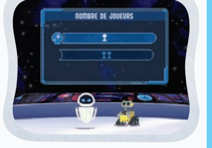
Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, déplace le joystick et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.



- ★ **Niveau facile :** le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 3-4 ans.
- ★★ **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Les 2 joueurs jouent l’un après l’autre, de manière coopérative (les scores sont additionnés pour obtenir un score commun).



1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Rejoins WALL•E dans l'un des 4 ateliers de jeux, où tu pourras acquérir ou revoir une compétence particulière.

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Niveau de difficulté

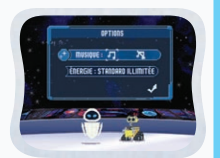
Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, déplace le joystick et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

- **Niveau facile :** le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 3-4 ans.
- **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Les 2 joueurs jouent l'un après l'autre, de manière compétitive (le joueur qui a le meilleur score gagne).

1.3. OPTIONS



Musique Activée/Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide du joystick, et appuie sur la coche ✓ pour confirmer.

Énergie Standard/Illimitée : sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option **Énergie** : **Illimitée**. Par défaut, l'énergie est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimitée** à l'aide du joystick, puis appuie sur la coche ✓ pour confirmer.

1.4. V.LINK



Lorsque tu branches une **V.Link™** (vendue séparément) à la console, une icône **V.Link** apparaît dans le menu principal. Sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire. Tu peux ensuite connecter la **V.Link™** à un ordinateur pour te rendre sur le site Internet www.fr.vsmilelink.com afin de comparer tes scores et débloquer des minijeux bonus en ligne grâce aux pièces d'or que tu as gagnées.

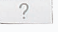
Comment gagner des pièces d'or :

Première pièce d'or	Obtiens un score total de 250, ou termine le premier jeu de l'Aventure éducative
Deuxième pièce d'or	Obtiens un score total de 700, ou termine les deux premiers jeux de l'Aventure éducative
Troisième pièce d'or	Obtiens un score total de 900, ou termine les trois premiers jeux de l'Aventure éducative
Quatrième pièce d'or	Obtiens un score total de 1200, ou termine les quatre jeux de l'Aventure éducative

Note : la connexion **V.Link** n'est disponible que sur les consoles **V.Smile Motion**® et **Cyber Pocket™**.



2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE  

Appuie sur le bouton **AIDE**, situé sur le joystick, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

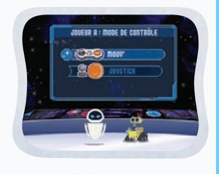
Bouton QUITTER  

Appuie sur le bouton **QUITTER** du joystick pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis ✔ pour quitter la partie, ou ✖ pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. La touche **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne ✖ lorsque tu veux reprendre la partie).

Bouton ABC  

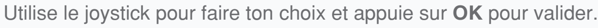
Le bouton **ABC**, situé sur le joystick, te permet d'accéder directement aux **Ateliers découvertes**. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu des **Ateliers découvertes**, choisis ✓ . Pour continuer la partie, choisis ✗ .

Mode de contrôle



Avec la V.Mouv', tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

- **Mode Mouv' :** tu contrôles les personnages en bougeant toute la manette.
- **Mode Joystick :** tu contrôles les personnages en bougeant uniquement le joystick.



Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour valider.

Note : le mode Mouv' n'est disponible qu'avec la console **V.Smile Motion**®.



3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

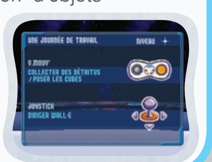
Aventure éducative

Une journée de travail	Les couleurs
À la recherche d'EVE	Les formes
Escapade dans l'espace	Les lettres
Vers le holodétecteur	Les nombres

Ateliers découvertes

M-O en action	Les directions
Les collections de WALL•E	La logique
Les formes savantes	Le sens de l'observation
Le tri des déchets	L'identification d'objets

3.2. COMMANDES DE JEU



Au début de chaque jeu de l'**Aventure éducative** et des **Ateliers découvertes**, un écran présente les paramètres et les commandes de jeu.

3.3. BARRE D'ÉTAT

Dans certains jeux, une barre d'état apparaît à l'écran pour indiquer le temps qu'il te reste, ton score actuel, ton niveau d'énergie ainsi que la question qui t'est posée.



3.4. DESCRIPTION DES JEUX

Aventure éducative

Une journée de travail



La Terre est jonchée de détritus en tous genres. Aide WALL•E à la nettoyer. Déplace WALL•E vers une zone de travail, puis aide-le à attraper et à compacter les détritus. Mets ensuite le cube de détritus sur la pile de la même couleur.

Sur ton chemin, attrape les objets pour la collection de WALL•E et évite les obstacles.

Objectif pédagogique : reconnaissance des couleurs.

★ **Niveau facile :** découverte des couleurs primaires (rouge, jaune et bleu).

★★ **Niveau difficile :** découverte des combinaisons de couleurs.

Commandes :

	Mode Mouv'	**Mode Joystick**
Déplacer WALL•E	Déplacer le joystick en haut, en bas, à droite ou à gauche	Déplacer le joystick en haut, en bas, à droite ou à gauche
Compacter des détritus	Incliner la V.Mouv' vers la droite et vers la gauche	Appuyer sur le bouton **OK**
Poser un cube de détritus sur une pile	Incliner la V.Mouv' vers l'avant	Appuyer sur le bouton **OK**

À la recherche d'EVE



Aide WALL•E à retrouver EVE dans l'Axiom. Évite les faisceaux lumineux émis par les caméras de surveillance et les robots de sécurité. Lorsqu'un faisceau lumineux menace d'atteindre WALL•E, appuie sur **OK** pour que WALL•E se compacte sur lui-même et ne soit pas repéré.

À la fin du niveau, WALL•E se trouvera devant une porte fermée. Pour l'ouvrir, trouve la forme identique à celle qui est représentée sur la porte parmi les 4 qui te sont proposées.

Objectif pédagogique : découverte des formes.

Niveau facile : formes simples.

Niveau difficile : formes plus complexes.

Commandes :

	Mode Mouv'	**Mode Joystick**
Déplacer WALL•E rapidement	Incliner la V.Mouv' vers la droite	Déplacer le joystick vers la droite
Cacher WALL•E	Appuyer sur **OK**	Appuyer sur **OK**
Sélectionner une forme	Appuyer sur l'un des boutons colorés	Appuyer sur l'un des boutons colorés

Escapade dans l'espace



Aide WALL•E et EVE à se retrouver dans l'espace. Déplace EVE et WALL•E à droite et à gauche afin qu'ils évitent les rochers.

Sur leur chemin, des séries de 4 lettres apparaissent à l'écran. Utilise les boutons colorés pour tirer sur la lettre identique à celle qui est affichée en bas à gauche de l'écran.

Objectif pédagogique : apprentissage et reconnaissance des lettres.

Niveau facile : lettres majuscules.



Niveau difficile : lettres majuscules et minuscules.

Commandes :

	Mode Mouv’	Mode Joystick
Déplacer EVE/WALL•E	Incliner la V.Mouv’ vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Tirer sur un rocher	Appuyer sur le bouton coloré de la même couleur que le rocher	Appuyer sur le bouton coloré de la même couleur que le rocher

Vers le holodétecteur



Aide EVE à atteindre le holodétecteur pour qu’elle puisse y mettre la plante et rediriger l’Axiom vers la Terre. Une suite de nombres apparaît en bas à gauche de l’écran. En niveau facile, il faut prendre l’ascenseur dont le numéro est identique au nombre affiché sur fond jaune. En niveau difficile, il faut prendre l’ascenseur dont le numéro permet de compléter la suite logique. Tire sur les robots de sécurité pour les désactiver.

Objectif pédagogique : reconnaissance des nombres et suites logiques.

Niveau facile : apprends à reconnaître les nombres jusqu’à 12.

Niveau difficile : apprends à compléter une suite logique de nombres allant jusqu’à 16.

Commandes :

	Mode Mouv’	Mode Joystick
Déplacer EVE	Incliner la V.Mouv’ vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Faire monter EVE dans un ascenseur	Incliner la V.Mouv’ vers l’avant	Déplacer le joystick vers le haut
Tirer sur un robot de sécurité	Appuyer sur **OK**	Appuyer sur **OK**

Ateliers découvertes



M-O en action

M-O a pour mission de maintenir l'Axiom propre. Aide-le à nettoyer toutes les taches sur le sol.

Objectif pédagogique : apprendre les directions.

- ★ **Niveau facile :** des flèches de couleur sur le sol indiquent comment arriver jusqu'aux taches.
- ★★ **Niveau difficile :** il n'y a pas de flèches colorées sur le sol.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer M-O	Appuyer sur les boutons colorés	Appuyer sur les boutons colorés
Nettoyer une tache	Incliner la V.Mouv' rapidement vers le haut et vers le bas	Déplacer le joystick rapidement en bas et en haut

Les collections de WALL•E



Aide WALL•E à ranger ses collections d'objets en trouvant les objets différents des autres.

Objectif pédagogique : développer son sens logique et son sens de l'observation.

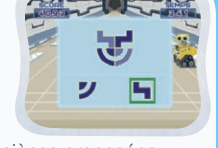


- ★ **Niveau facile :** sélectionne l'objet qui est différent des autres.
- ★★ **Niveau difficile :** sélectionne le groupe d'objets qui est différent des 3 autres.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sélectionner un objet ou un groupe d'objets	Incliner la V.Mouv' vers la droite, vers la gauche, vers l'avant ou vers l'arrière	Déplacer le joystick en haut, en bas, à droite ou à gauche
Valider sa sélection	Appuyer sur le bouton **OK**	Appuyer sur le bouton **OK**

Les formes savantes



Trouve les formes qui permettent de compléter les puzzles.

Objectif pédagogique : exercer sa logique et son sens de l'observation.

 **Niveau facile :** complète le puzzle avec les 3 pièces proposées.

 **Niveau difficile :** complète le puzzle avec les 4 pièces proposées. Il faut faire tourner certaines pièces pour pouvoir les poser.

Commandes :

	Mode Joystick	**Mode Stylet**
Sélectionner une forme	Déplacer le joystick à droite ou à gauche	Déplacer le stylet sur la zone sensitive
Prendre une forme	Appuyer sur **OK**	Amener le pointeur sur une forme avec le stylet
Faire tourner une forme	Appuyer sur le bouton vert	Déplacer le joystick à droite ou à gauche

Note : le mode Stylet n'est disponible qu'avec les manettes de jeu **V.Smile**® dotées d'un stylet et d'une zone sensitive, ou avec la **V.Smile Cyber Pocket**™.

Le tri des déchets



Des détritus tombent vers le bas de l'écran. Aide WALL•E à les rattraper et à les mettre dans le bon conteneur. Il y a 4 conteneurs, pour les objets en plastique, en verre, en papier et en métal.

Objectif pédagogique : apprentissage du tri sélectif et identification d'objets.

 **Niveau facile :** attrape 2 types de détritus différents et mets-les dans le bon conteneur.

 **Niveau difficile :** attrape 3 types de détritus différents et mets-les dans le bon conteneur.





Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer WALL•E	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Sélectionner un conteneur	Appuyer sur le bouton coloré de la même couleur que le conteneur	Appuyer sur le bouton coloré de la même couleur que le conteneur



4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.



5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche** ou **Redémarrer**, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.





6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit ou numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € /min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.



À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

